

BAB II Tinjauan Pustaka Dan Data Perancangan Interior Fasilitas Edukasi Wisata Sedekah Laut Jawa Barat di Indramayu

II.1 Fasilitas Edukasi Wisata

II.1.1 Edukasi

Edukasi secara umum adalah upaya untuk mempengaruhi orang lain, baik secara individu, kelompok maupun masyarakat secara keseluruhan, agar mereka dapat melakukan apa yang diharapkan oleh pendidik. Unsur input (proses yang dimaksudkan untuk mempengaruhi orang lain) dan output (hasil yang diharapkan) termasuk dalam batasan ini. Promosi harus meningkatkan pengetahuan (Notoadmojo, 2012).

Metode Pendidikan edukasi menurut Notoadmojo (2012) terdapat 3 penggolongan, yaitu :

1) Metode menggunakan pendekatan individu

Dengan menggunakan metode ini, orang dapat dimotivasi untuk melakukan hal-hal baru. dasar untuk menggunakan teknik ini adalah bahwa seseorang mereka menghadapi berbagai masalah karena perubahan perilaku tersebut. Pengarahan dan konseling (guidance and counseling) dan wawancara (interview) adalah dua pendekatan yang dapat digunakan dalam hal ini.

2) Metode yang menggunakan pendekatan kelompok

Pada penyuluhan berkelompok ini, penyampai promosi tidak perlu mempertimbangkan ukuran kelompok. Targetnya serta tingkat pendidikannya. Kelompok besar (untuk ceramah dan seminar) dan kelompok kecil (untuk diskusi kelompok) memiliki peserta lebih dari 15 orang.

a. Kelompok besar

Untuk kelompok besar jumlah pesertanya 15 orang, metode yang tepat adalah :

1. Seminar

Metode ini cocok digunakan untuk kelompok dengan Pendidikan menengah ke atas. Informasi yang diberikan oleh seorang ahli disebut seminar.

b. Kelompok kecil

Untuk kelompok kecil jumlah pesertanya bisa kurang 15 orang, metode yang tepat adalah :

3) Metode menggunakan pendekatan massa (publik)

Tujuan dari pendekatan massa ini bersifat umum karena metode ini ditunjukkan kepada masyarakat secara luas, tanpa membedakan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, atau tingkat pengetahuan. Sehingga pesan yang disampaikan harus dirancang dengan cara yang dapat diterima oleh banyak orang. Ceramah umum, pidato atau diskusi, simulasi, tulisan atau majalah, dan billboard adalah beberapa contoh pendekatan massa yang dapat digunakan.

II.1.2 Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu tertentu. Di sisi lain, objek wisata merupakan pusat daya tarik dan dapat memberikan kepuasan khususnya pengunjung (Harahap, 2018).

II.2 Kabupaten Indramayu

II.2.1 Geografis

Kabupaten Indramayu terletak di Jawa Barat, Indonesia. Ibu kotanya adalah Indramayu, dengan pusat kota di Jatibarang. Kabupaten Indramayu termasuk dalam Wilayah Pengembangan (WP) Ciayumajakuning (Cirebon-

Indramayu Majalengka-Kuningan) yang berada di bagian utara Provinsi Jawa Barat.

Kabupaten Indramayu berlokasi di Pantai utara Provinsi Jawa Barat. Secara geografi Kabupaten Indramayu terletak pada posisi $107^{\circ} 52'$ - $108^{\circ} 36'$ BT dan $6^{\circ} 15'$ - $6^{\circ} 40'$ LS. Batasan wilayahnya adalah:

- Barat : Kabupaten Subang
- Timur : Laut Jawa dan Kabupaten Cirebon
- Selatan : Kabupaten Majalengkah, Kabupaten Sumedang, Kabupaten Cirebon

- Utara : Laut Jawa

Wilayah administrasi pemerintah Kabupaten Indramayu saat ini terdiri dari 31 kecamatan, 309 desa, dan 8 kelurahan. Wilayahnya seluas 204,011 ha, atau 2.040.110 km, dengan panjang garis pantai 147 km dari Cirebon ke Subang, dengan banyak desa di sekitar pantai yang terdiri dari 36 desa dari 11 kecamatan. Menurut data GIS (Geographic Information System) Bapeda Kabupaten Indramayu, seluas 204.011 ha terdiri dari 116.675 ha sawah irigasi, 87.336 ha sawah kering, dan 92.795 ha sawah non irigasi.

Topografi wilayah Indramayu biasanya berkisar antara 0–18 m di atas permukaan laut, dengan wilayah dataran rendah berkisar antara 0–6 m di atas permukaan laut, yang terdiri dari rawa, tambak, sawah, dan pekarangan. Kabupaten Indramayu memiliki 201.285 ha (96,03%) dataran dengan kemiringan antara 0% dan 2%. Situasi ini berdampak pada drainase: curah hujan yang tinggi akan menyebabkan genangan air di beberapa tempat, dan kekeringan akan terjadi selama musim kemarau.

Secara demografis, jumlah penduduk Kabupaten Indramayu tercatat sebanyak 1.769.423 jiwa pada tahun 2010, terdiri dari laki-laki 885.345 jiwa dan perempuan 884.078 jiwa. Pada tahun 2011, jumlah penduduk meningkat menjadi 1.675.790 jiwa, terdiri dari laki-laki 862.846 jiwa dan perempuan 812.944 jiwa. Pada tahun 2015, jumlah penduduk meningkat menjadi 1.823.757 jiwa, terdiri dari laki-laki 924.375 jiwa dan perempuan 899.382 jiwa.

Hidrologi Kabupaten Indramayu memiliki air permukaan dan air tanah. Air tanah tertekan yang dieksploitasi melalui sumur-sumur pompa adalah air

permukaan. Sungai dan air genangan adalah DAS. Karena lokasinya di hilir aliran sungai, Kabupaten Indramayu memiliki potensi besar untuk berfungsi sebagai sumber air untuk kebutuhan masyarakat dalam bidang pertanian, industri, dan air bersih.



Gambar 2 1 Peta Indramayu

Sumber: <https://padibox.id/kecamatan/>

II.2.2 Kebudayaan Indramayu

Seni dan budaya Indramayu berasal dari akulturasi dari budaya Jawa di wilayah Indramayu dan Sunda di wilayah utara. Terletak di Provinsi Jawa Barat dan berbatasan dengan Cirebon di bagian tenggara membuat Indramayu berbudaya serta berbahasa Sunda. Orang-orang yang tinggal di Indramayu berbicara bahasa Cirebon dengan dialek unik mereka yang disebut Bahasa Dermayon. Bahasa Dermayon terdiri dari dua bagian: Basa Besiken (bahasa resmi untuk menghormati orang lain) dan Basa Ngoko (bahasa sehari-hari dalam pergaulan). Selain itu, orang-orang di bagian selatan dan barat daya Indramayu berbicara bahasa Sunda dialek Indramayu, yang dikenal sebagai bahasa Sunda Parean. Budaya yang berkembang dalam masyarakat Indramayu merupakan ekspresi nyata dari akulturasi kedua kebudayaan tersebut.

Kabupaten Indramayu berada di Pantai Utara Pulau Jawa, di Pantai Utara Jawa Barat. Sebagian besar wilayah Kabupaten Indramayu adalah pertanian. Topografi Kabupaten Indramayu selain daerah pesisir juga orang-orangnya hidup dari pertanian sebagai mata pencaharian.

Masyarakatnya mempunyai adat budaya dan nilai tradisi unik untuk menjalani kehidupan sehari-hari mereka sebagai wujud rasa syukur atas pekerjaan yang dilaksanakan. Keanekaragaman seni dan kebudayaan di Kabupaten Indramayu sebagai berikut: Tari Topeng, Upacara Mapag Dewi Sri, Sintren, Genjring Akrobat, Sandiwara, Tarling, Wayang Kulit, Berokan, Singa Depok dan Kebo Ngamuk, Batik Tulis Paoman (Batik Indramayu), Kerajinan Bordir, *Slametan*, Cimplo, dan makanan adalah beberapa potensi budaya yang ada di Kabupaten Indramayu.

II.2.3 Karakter Masyarakat Indramayu

- Tempatnya di pantai utara Jawa Barat membuat orang Indramayu keras, baik dalam bahasanya maupun sifatnya.
- Penduduk setempat sering menggunakan bahasa Jawa dengan aksen khas Indramayu dalam komunikasi sehari-hari. Aksen Indramayu terkadang memiliki ciri unik yang membedakannya dari aksen Jawa lainnya.
- Orang Indramayu biasanya religius. Mayoritas orang di wilayah ini beragama Islam, dan tradisi agama seperti pengajian dan perayaan hari besar Islam sering diadakan secara berkala.
- Adat istiadat yang kuat dan rasa kebersamaan yang kuat di Indramayu mencerminkan kehidupan sosial masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, gotong royong dan bantuan antar tetangga masih sangat penting.
- Pembangunan dan pendidikan tidak merata menjadikan masyarakat meningkatkan akses pendidikan dan infrastruktur dasar.
- Masyarakat Indramayu sangat berbangga dengan adat dan tradisi mereka. Mereka menghormati nilai-nilai luhur yang diwariskan dari nenek moyang mereka dan sering kali berkomitmen untuk mempertahankannya.
- Orang Indramayu sangat gigih dan mandiri, meskipun ekonominya kadang-kadang sulit. Mereka biasanya bekerja keras untuk mencapai tujuan mereka dan memenuhi kebutuhan keluarga

mereka.mata pencarian mayoritas bergantung pada pertanian, nelayan, berternak.

- Masyarakat Indramayu mempertahankan nilai-nilai tradisional, tetapi mereka juga fleksibel dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Walaupun penyusunannya itu tidak merata.

II.3 Tradisi Upacara Sedekah Laut Indramayu

Tradisi upacara sedekah laut di Indramayu disebut dengan “Nadran”. Pelaksanaan tradisi Nadran berlangsung selama ratusan tahun, sejak zaman Tarumanegara pada abad ke-4. Kata "nadir", yang berarti "syukur" atau "kaulan", dianggap berasal dari pengaruh agama Islam, tetapi istilah "srada" juga digunakan dalam upacara Hindu untuk nyadran (Kasim, 2013:50). Tradisi upacara sedekah laut (Nadran) adalah upacara atau tradisi yang dilakukan secara turun temurun oleh masyarakat perisir laut Indramayu yang dipimpin oleh sesepuh atau pemuka adat. Sedekah laut bertujuan untuk syukuran atau *slametan* kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah hasil tangkap laut selama setahun penuh, dengan harapan rejeki akan meningkat dan tidak akan ada aral melintang pada tahun berikutnya.

II.3.1 Sejarah tradisi upacara sedekah laut di Indramayu

Pelaksanaan tradisi Nadran berlangsung selama ratusan tahun, sejak zaman Tarumanegara pada abad ke-4. Nadira konon berasal dari kosa kata nadir (syukuran atau kaulan), yang dipengaruhi oleh agama Islam, tetapi kosa kata srada juga digunakan dalam upacara nyadran Hindu (Kasim, 2013:50). Pada awalnya, tradisi Nadran berfokus pada ritual agama, seperti adopsi dari budaya Hindu-India yang melakukan ritual di sungai Gangga karena Kerajaan Tarumanegara adalah negara Hindu. Menurut Tasuka, seorang masyarakat dan buda yawan di daerah Karangsong, yang diwawancarai pada 10 Oktober 2018, pada masa Kerajaan Tarumanegara, ketika Islam masuk ke wilayah pesisir utara, Kesultanan Cirebon mulai bergeser. Orang-orang yang mengembangkan syiar Islam memanfaatkan

tradisi Nadran sebagai syiarnya karena pada zaman dahulu, ako modatif terhadap

II.3.2 Prosesi

Prosesi tradisi upacara sedekah laut terbagi menjadi 3, yaitu pra pelaksanaan, pelaksanaan, paska pelaksanaan.

- **Prosesi pra** Sebelum pelaksanaan, warga lokal berkumpul untuk menentukan penitia, tanggal dan bulan pelaksanaan. Kemudian, panitia pelaksana membentuk panitia, dana untuk pelaksanaan, dan persyaratan tradisi nadran nelayan, yang semuanya harus disetujui bersama oleh panitia pelaksana. Pada saat ini, jumlah yang akan diberikan kepada komunitas petani akan diputuskan. Setelah itu, masyarakat langsung memulai pekerjaannya. Biasanya, orang mempersiapkan Nadran nelayan tiga sampai empat bulan sebelum upacara. Beberapa masyarakat membuat meron, yaitu replika udang dan ikan bendeng berukuran besar atau perahu, untuk tempat sejajen sebelum hari Upacara Nadran. Mulailah dengan membuat meron dari udang dan bandeng, kemudian tutupi dengan kain berwarna putih, dicat, dan diberi beberapa jenis daun. Replika dibuat oleh masyarakat yang melakukan tugas bagian dengan tekun, semangat, dan saling membantu. Meron adalah nama yang digunakan masyarakat pesisir untuk membuat replika udang dan bandeng yang cukup besar, berukuran sekitar tiga atau empat meter (Gambar 2 2).



Gambar 2 2 Meron

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018

Selanjutnya masyarakat lokal menyiapkan berbagai macam sesajen (gambar 2 3) sambil menunggu pembuatan *meron* selesai dan menyembelih kambing atau sapi setelah disembelih kepala hewan tersebut wajib dijadikan sesajen. Setelah *meron* selesai dibuat maka sesajen akan dimasukan didalam *meron*.



Gambar 2 3 Sesajen

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018

Selanjutnya pada malam hari, masyarakat lokal melaksanakan melekan (begadang) (gambar 2 4) untuk menjaga sajian dan berkumpul untuk berbicara atau bercanda dengan orang lain.



Gambar 2 4 Orang Begadang

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018

- **Pelaksanaan** dimualinya nelayan dan seluruh anggota masyarakat berkumpul di tempat yang telah ditentukan untuk melakukan upacara. Dan doa bersama yang khusus dilakukan oleh para laki-laki dan dipimpin oleh ulama atau ustad. Sementara itu, para perempuan dari masyarakat lokal mengumpulkan makanan yang dimasak oleh ibu rumah tangga sebagai sedekah untuk dimakan bersama-sama saat doa bersama dimulai (Gambar 2 5). Setelah doa bersama selesai, makan bersama yang telah disiapkan oleh masyarakat lokal dilakukan.



Gambar 2 5 Doa dan Makan Bersama

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018

Setelah itu, semua komunitas nelayan dan petani tambak bergegas untuk berkumpul. *Meron* diangkat dan disimpan di gerobak, lalu diarak untuk dibawa ke pesisir pantai. Masyarakat lokal dan komunitas nelayan mengikutinya (gambar 2 6). Perayaan hanya melepaskan sesaji ke tengah laut selama acara inti, tetapi masyarakat lokal membuat perayaan lebih meriah dengan membuat arak-arakan yang menyertai pelaksanaan Nadran. Contoh hiburan masyarakat adalah tarian, dan kuda depok (gambar 2 7).



Gambar 2 6 Arak-arakkan Meron menuju Pantai

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018



Gambar 2 7 Penampilan Kesenian

Sumber:

Setelah tiba ditepi laut masyarakat lokal dan komunitas nelayan mengumandangkan adzan karena agar mereka selalu mengingat Tuhan. Kemudian *meron* dihanyutkan ke tengah laut yang dibawa oleh masyarakat dari tepi laut ke tengah laut (gambar 2 8 dan gambar 2 9).



Gambar 2 8 Pelarutan Meron

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018



Gambar 2 9 Pelarutan Meron

Sumber:

Selanjutnya mengambil air tengah laut sekitar meron untuk ikan bandeng dan udang. Air disimpan di dalam tong besar. Pertunjukan wayang kulit ditunjukkan selama upacara sedekah laut (gambar 2 10). Lakon Bedug Basu

adalah satu-satunya cerita yang dapat dimainkan. Ruwatan ini dilakukan untuk menghindari malapetaka yang datang dari Sang Maha Kuasa. Oleh karena itu, "Lakon Bedug Basu mengungkapkan tanda-tanda sebagai simbol yang berkaitan dengan kiprah para nelayan" (Nurdin, 2016:1).



Gambar 2 10 Panggung Wayang

Sumber: Ameliya Lismawanty, 2018

- **Pasca pelaksanaan** upacara ritual sedekah laut (Nadran) dilakukan dengan baik. Setelah upacara, komunitas nelayan lokal mengambil air laut yang telah diruwat (gambar 2 11), dan air ruwatan ini diberikan kembali kepada komunitas untuk disiram di setiap empang tambak yang mereka miliki.



Gambar 2 11 Air Ruwatan

Sumber:

II.3.3 Alat-alat

- *Meron*
- *Sesajen*

- 1) Kepala kerbau atau kepala kambing atau kepala kerbau
- 2) *Menyan*
- 3) Babakak Ayam
- 4) Curutu
- 5) *Benang*
- 6) Sisir, Cermin dan bedak
- 7) Kendi
- 8) Telur Ayam
- 9) Kembang Kelapa
- 10) *Dawegan* (Buah Kelapa)
- 11) Bubur Merah dan Putih
- 12) Kembang 7 Rupa
Bunga kantil, melati, kenanga, mawar merah, mawar putih,
bunga telon, dan mawar.
- 13) Daun Kinang (Sekapur Sirih)
- 14) Kopi Pahit dan Manis
- 15) Daun Pandan
- 16) Minyak Wangi
- 17) Kerupuk
- 18) Buah Pisang (Mentah hingga matang)
- 19) Tekon Pasar (jajanan pasar)
- 20) Garam dan Tawas
- 21) Ampo
- 22) Benang Lawe

II.3.4 Suasana Ketika Acara sedekah Laut di Pantai Trungtum Laut di Indramayu

Di pantai trungtum Indramayu, suasana upacara tradisi sedekah laut dipenuhi dengan nuansa sakral dan keakraban warga yang kuat. Sejak pagi, orang-orang berkumpul untuk menyiapkan semua yang diperlukan untuk tradisi sedekah laut, seperti makanan untuk acara doa dan makan bersama. mengambil meron yang akan dilambungkan ke

laut. Upacara dimulai dengan doa bersama yang dipimpin oleh seseorang adat, meminta berkah dan keselamatan dari laut. Kemudian, sebagai tanda rasa syukur dan penghormatan, sesajen berupa makanan, buah-buahan, dan kepala kerbau dilepas ke laut. Anak-anak berlarian dengan senang hati sementara orang tua berbicara tentang doa dan harapan mereka. Kemudian, ada penampilan seni, dan penampilan ini mengiringi prosesi pengantarannya meron ke tepi pantai. Kemudian meron dinaikan di atas perahu yang lebih besar dengan alat berat. Sebelum meron jatuh ke lautan, diakannya doa bersama dan adzan. Setelah doa bersama dan adzan selesai, meron diangkat dan dilarungkan dengan alat berat. Setelah itu, orang-orang di pesisir menyebur untuk mendapatkan air ruwat dari sekitar meron untuk tambak. Setelah selesai prosesi tersebut dilanjutkan dengan penampilan wayang dan akan ada kegiatan doa bersama. Selain penampilan wayang, ada pesta rakyat yang menyajikan makanan laut khas Indramayu, yang meningkatkan rasa kebersamaan dan kegembiraan. Upacara secara keseluruhan menciptakan pengalaman yang mendalam dan memiliki arti yang memperkuat identitas budaya masyarakat pesisir Indramayu. Keesokan harinya, para nelayan menuang air ruwatan ke tambak mereka.

II.4 Fasilitas Interior Perancangan

II.4.1 Workshop

Workshop atau bengkel adalah tempat kerja. Fokus tempat tenaga kerja (mekanik, teknisi, dan instruktur pelatihan) adalah untuk melakukan kegiatan teknis dengan dukungan kunci kerja sesuai dengan bidang pekerjaannya. Sejak era revolusi industri, istilah "bengkel" digunakan untuk menggambarkan ruang bengkel atau bangunan yang menyediakan tempat dan alat yang diperlukan untuk membuat atau memperbaiki produk manufaktur (Kuswana, 2014:1). Kamus Oxford mengatakan "*workshop*" adalah pertemuan di mana sekelompok orang berkumpul untuk berbicara dan melakukan aktivitas yang intens tentang topik atau proyek tertentu.

II.4.2 Auditorium

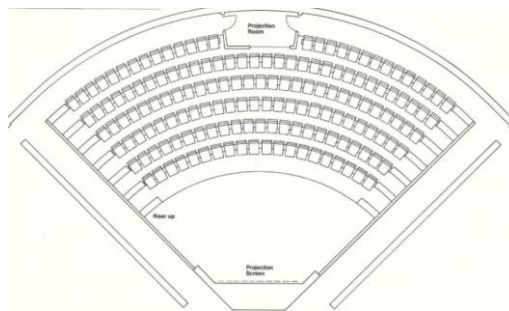
Auditorium adalah ruangan yang besar yang dapat digunakan untuk pertemuan dan pertunjukan. Auditorium multifungsi yang dirancang untuk digunakan dalam berbagai jenis kegiatan, seperti pentas seni, pemutaran film, pertemuan, pernikahan, pameran, dll (C. E. Mediastika, 2005).

A. Bentuk panggung auditorium

Banyak desain auditorium dibuat untuk memaksimalkan kinerja dan menyesuaikannya dengan kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Salah satu fungsinya adalah sebagai tempat pertunjukan seni. Bentuk auditorium untuk konser musik, pertemuan, atau seminar tergantung pada jumlah pengunjung, kesesuaian fasilitas, dan elemen visual (Doelle, 1993).

1) Panggung auditorium kipas

Panggung pertunjukan dilingkari oleh area ruang penonton dalam bentuk kipas (gambar 2 12). Penonton tidak terlalu menoleh, melihat ke depan, dan kenyamanan visual mereka terhadap panggung tidak terganggu pada posisi ini. Dengan adanya tempat duduk penonton yang melingkari panggung pementas, penonton dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman.

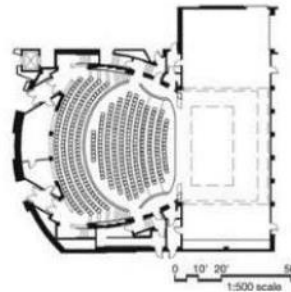


Gambar 2 12 Panggung Auditorium Kipas

Sumber: Sintha Kusuma, 2023

2) Panggung proscenium

Panggung proscenium juga disebut sebagai panggung bingkai karena panggung ini menampilkan pertunjukan dalam lengkung proscenium atau bingkai (gambar 2 13). Biasanya, bingkai di panggung proscenium dilengkapi dengan layar atau gordena yang memisahkan area pementas dari penonton. Ini mencegah audiens melihat pergantian tata panggung. Selain itu, tidak ada komunikasi langsung antara pementas dan penonton. Panggung musik dan panggung wayang orang adalah contoh panggung proscenium. Selain auditorium dan proscenium, terdapat juga panggung segi empat, kipas, dan terbuka. Ini adalah penjabarannya.



Gambar 2 13 Panggung proscenium

Sumber: Anas Rosmiati, 2021

II.4.3 Ruang Kontrol Tata Suara dan Tata Cahaya

Ruangan multimedia terletak di belakang ruangan auditorium dan digunakan untuk mengatur tata cahaya dan tata suara (audio) ruang auditorium selama pertunjukan berlangsung. Ruang ini dilengkapi dengan berbagai peralatan yang dibuat untuk membantu pertunjukan. Dengan menggunakan teknologi IT, aplikasi, dan kamera pengawas atau CCTV, kegiatan di lapangan dapat diawasi dan dikendalikan dari jarak jauh. Tanpa membutuhkan banyak operator.

II.5 Media Edukasi Interaktif

II.5.1 Teknologi *immersive*

Teknologi *immersive* adalah teknologi yang menggabungkan dunia digital dan dunia nyata sehingga pengguna dapat memiliki pengalaman yang sebanding dengan dunia nyata. Teknologi *immersive* dapat memperluas realitas atau menciptakan realitas baru dengan menggunakan ruang 360, di mana pengguna dapat melihat ke segala arah. Beberapa teknologi memasukkan gambar digital ke dalam lingkungan pengguna untuk memperluas realitas, sementara yang lain memasukkan pengguna ke dunia digital dan menutup mereka dari seluruh dunia.



Gambar 2 14 Immersive

Sumber: Pribadi

II.5.2 *Digital signage*

Digital signage menampilkan informasi tentang program televisi, menu, informasi, iklan, dan pesan lainnya. Ini biasanya diatur oleh komputer pribadi atau server melalui software proprietary. *Digital signage* adalah panel datar besar yang menampilkan putaran iklan dan materi editorial yang berkelanjutan (Burker, 2009 : 180). Display digital yang dikelola dari jarak jauh disebut digital signage ini umumnya digunakan dalam industri penjualan, pemasaran, dan periklanan (Schaeffler, 2008: 1).



Gambar 2 15 Digital Signage

Sumber: <https://www.displays2go.com/C-29801/Floor-Standing-Digital-Signage-Advertising-Retail-Wayfinding-Entertainment>

II.5.3 *Smart Table*

Smart table adalah meja pintar yang memiliki teknologi canggih untuk memudahkan aktivitas sehari-hari. Meja pintar memiliki layar sentuh, prosesor yang kuat, dan dapat terhubung ke internet. Pengguna dapat melakukan banyak hal, seperti browsing web, menonton video, bermain game, dan bahkan melakukan pekerjaan kantor, seperti menulis email atau memberikan presentasi. Namun, yang membuat Smart Table benar-benar cerdas adalah kemampuan untuk mendeteksi objek yang diletakkan di atasnya dan bereaksi dengan tepat.



Gambar 2 16 Smart Table

Sumber: <https://prodisplay.com/touch-screens/interactive-screens/touch-table/>

II.5.4 Sarana Pameran

- 1) Diorama : Diorama adalah pemandangan (scene) ukuran kecil tiga dimensi yang digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Hendratno 2013:4).
- 2) 3D : Seni rupa tiga dimensi (trimatra) adalah karya seni yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan volume dan memiliki nilai estetika yang dapat diamati dari berbagai arah (Margono 2010:130).
- 3) 2D : Memiliki panjang kali lebar (PxL), lukisan dua dimensi dapat berbentuk metamorfosa, liku-liku, realistik, non-realistik, atau abstrak. Namun, seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah (Murianto, 1982).
- 4) Replika : Replika adalah alat tiruan atau model yang dibuat serupa dengan benda aslinya sehingga siswa dapat melihatnya secara

langsung dan merasa seperti berada di lingkungan nyata (Hujair, 2009)

II.6 Pengayaan

Pada perancangan ini menggunakan gaya Coastal. Konsep bernuansa laut juga dikenal sebagai "gaya pantai", yang secara umum dapat didefinisikan sebagai gaya penataan yang menggambarkan suasana pantai dan ombak laut untuk menciptakan suasana tenang dan teduh di dalam ruangan. Gaya desain ini mengadopsi konsep ini dengan memanfaatkan warna-warna terang atau segar seperti biru, hijau, dan coklat pasir, material alami seperti rotan dan bambu, serta aksesoris kayu dan pahatan. Kesan bersih, segar, dan bersahaja yang diberikan oleh desain ini melengkapi suasana pantai yang lembut. Rumah-rumah pantai dan properti modern dengan nuansa pantai sering menggunakan gaya ini. Karena memberikan kesan bersih, segar, dan santai yang cocok untuk lingkungan pantai, desain ini menjadi populer karena menggabungkan elemen modern seperti warna terang dan material canggih untuk memberikan sentuhan modern.



Gambar 2 17 Pengayaan Coastal

Sumber: <https://blkp.co.id/blogs/detail/6-karakteristik-rumah-desain-coastal>

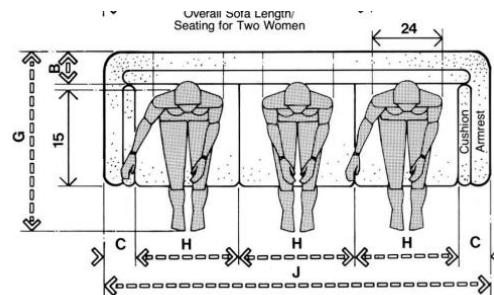
II.7 Studi Antropometri

Antropometri berarti pengukuran tubuh manusia karena kata latin "anthropos" berarti manusia dan "metron" berarti pengukuran (Bridger,1995). Sanders dan Mc.Cormick (1987) menyatakan bahwa antropometri adalah ukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang berkaitan dengan desain pakaian orang. Dengan mengetahui dimensi tubuh pekerja, dapat dirancang peralatan kerja, stasiun

kerja, dan produk yang sesuai dengan dimensi tubuh mereka sehingga dapat memberikan kenyamanan, kesehatan, dan keselamatan di tempat kerja. Dengan memahami antropometri, dapat menciptakan ruang yang nyaman dan berfungsi dengan baik bagi pengguna. Ini membantu menghindari masalah seperti mobilitas terbatas, ketidaknyamanan postur, dan cedera yang disebabkan oleh desain yang tidak sesuai dengan ukuran dan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan data antropometri, dapat membuat ruang yang lebih inklusif dan dapat diakses oleh berbagai macam pengguna, termasuk anak-anak, orang dewasa, lansia, dan individu dengan kebutuhan khusus.

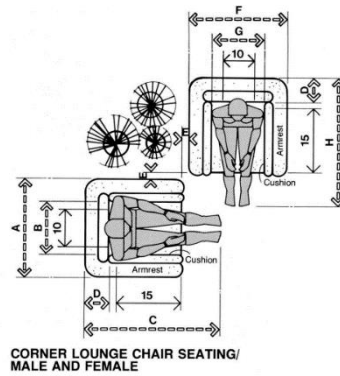
- Area Lobby

Seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah diperlukannya standar ukuran manusia yang diperlukan di area lobby terhadap bidang kerja. Di area lobby terdapat aktivitas seperti duduk (gambar 2 18, gambar 2 19), berjalan (gambar 2 21), mendaftar di area informasi dan loket. Dengan adanya standar ukuran ini diharapkan pengunjung akan merasa nyaman.



Gambar 2 18 Overall Sora Length/Seating for Two Women

Sumber: Human Dimension & Interior Space



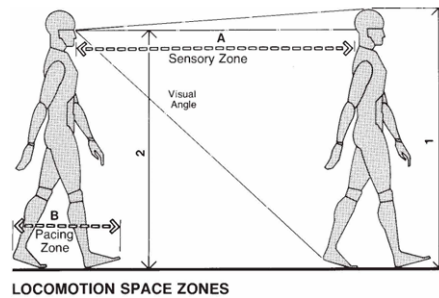
Gambar 2 19 Corner Lounge Chair Seating/Male and Female

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	42-48	106.7-121.9
B	6-9	15.2-22.9
C	3-6	7.6-15.2
D	28	71.1
E	62-68	157.5-172.7
F	90-96	228.6-243.8
G	40-46	101.6-116.8
H	26	66.0
I	58-64	147.3-162.6
J	84-90	213.4-228.6

Gambar 2 20 Ukuran Overall Sora Length/Seating for Two Women dan Corner Lounge Chair Seating/Male and Female

Sumber: Human Dimension & Interior Space



Gambar 2 21 Locomotion Space Zones

Sumber: Human Dimension & Interior Space

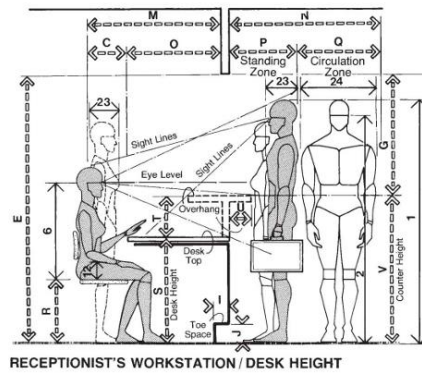
	in	cm
A	84	213.4
B	22-36	55.9-91.4
C	30-36	76.2-91.4
D	68	172.7
E	36-42	91.4-106.7

Gambar 2 22 Ukuran Locomotion Space Zones

Sumber: Human Dimension & Interior Space

- Studi Antropometri Area Loker dan Informasi

Pada gambar (2 23) dibawah ini dibutuhkannya standar ukuran untuk area loket dan informasi dikareana terdapat aktivitas pengunjung datang untuk menanyakan informasi, membeli tiket on the spot dan online. Dengan adanya standar ukuran tersebut diharapkan pengguna lebih nyaman dan menghindari kelelahan saat digunakan.



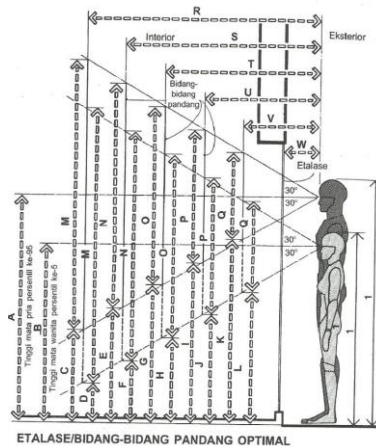
Gambar 2 23 Receptionist's Workstation/Desk Height

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1-106.7

Gambar 2 24 Ukuran Receptionist's Workstation/Desk Height

Sumber: Human Dimension & Interior Space



Gambar 2 25 Etalase/Bidang-bidang Pandang Optimal

Sumber: Human Dimension & Interior Space

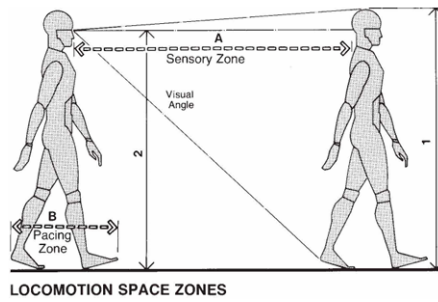
	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	42.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 2 26 Ukuran Etalase/Bidang-bidang Pandang Optimal

Sumber: Human Dimension & Interior Space

- Studi Antropometri Area Eduwisata Sedekah Laut

Pada gambar di bawah dibutuhkannya standar ukuran tubuh manusia untuk area eduwisata, seperti area display (gambar 2 29, gambar 2 31 dan gambar 2 35), sirkulasi pengguna (gambar 2 27). Standar ukuran tersebut diperlukan karena terdapat aktivitas pengunjung seperti melihat-lihat display, berjalan, berinteraksi, melihat *immersive* dengan duduk (gambar 2 33), dll. Dengan adanya standar ukuran tersebut diharapkan pengunjung tidak mendapatkan kesulitan dalam hal mendapat informasi dan kenyamanan yang terdapat di area eduwisata sedekah laut.



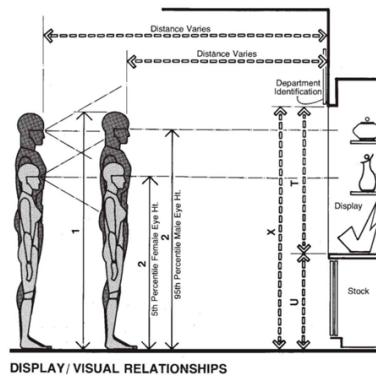
Gambar 2 27 Locomotion Space Zones

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	84	213.4
B	22-36	55.9-91.4
C	30-36	76.2-91.4
D	68	172.7
E	36-42	91.4-106.7

Gambar 2 28 Ukuran Locomotion Space Zones

Sumber: Human Dimension & Interior Space



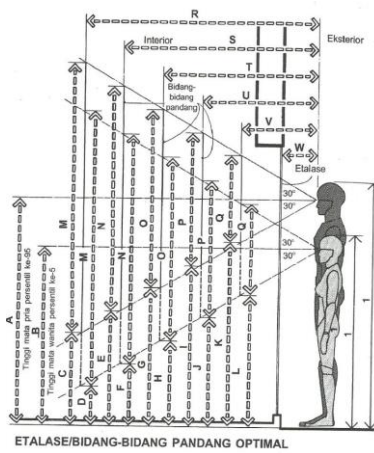
Gambar 2 29 Display/Visual Relationship

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 2 30 Ukuran Display/Visual Relationship

Sumber: Human Dimension & Interior Space



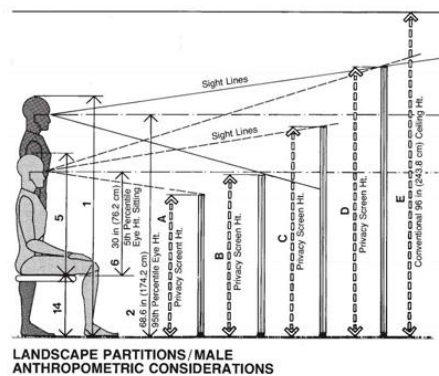
Gambar 2 31 Etalase/Bidang-bidang Pandang Optimal

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 2 32 Ukuran Etalase/Bidang-Bidang Pandang Optimal

Sumber: Human Dimension & Interior Space



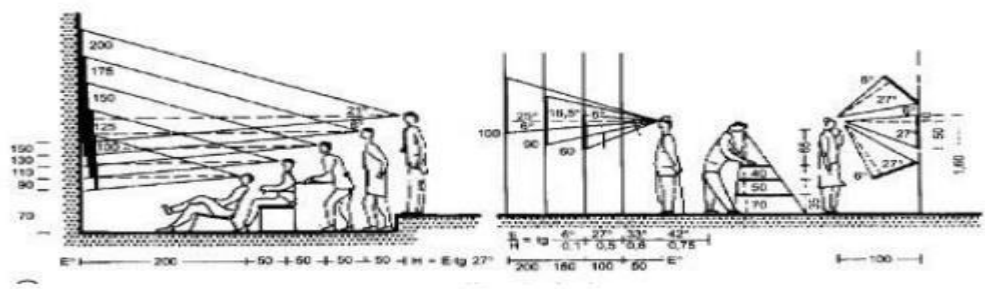
Gambar 2 33 Landscape Partitions/Male Anthropometric

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	40-44	101.6-111.8
B	47-50	119.4-127.0
C	60-64	152.4-162.6
D	78-80	198.1-203.2
E	96	243.8

Gambar 2 34 Ukuran Landscape Partitions/Male Anthropometric

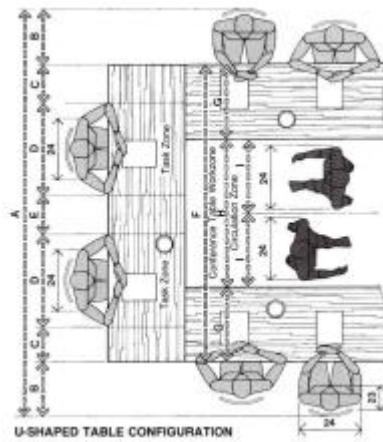
Sumber: Human Dimension & Interior Space



Gambar 2 35 Jarak Pandang antara Manusia dan Display

Sumber: Neufert, 2002

- Studi Antopometri Area Workshop Pembuatan Meron, Sesajen, Pelatihan
Pada gambar dibawah diperlukannya standar ukuran manusia terhadap bidang kerja. Standar ukaran ini digunakan untuk kebutuhan area workshop seperti untuk meja workshop (gambar 2 36), mengambil barang di rak-rak penyimpanan kebutuhan workhop (gambar 2 38). Standar ukuran ini digunakan agar pengguna lebih nyaman dan menghindari terjadinya cedera.



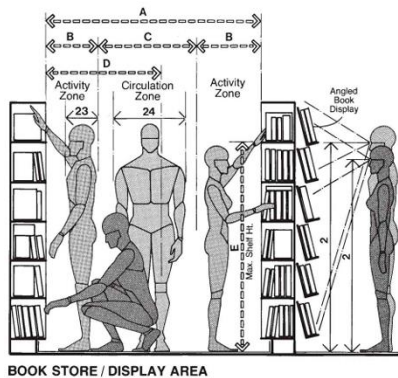
Gambar 2 36 U-Shaped Table Configuration

Sumber: Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	138-180	350.5-457.2
B	18-24	45.7-61.0
C	12-21	30.5-53.3
D	32-36	81.3-91.4
E	14-18	35.6-45.7
F	108-132	274.3-335.3
G	24-36	61.0-91.4
H	60	152.4
I	30	76.2
J	72	182.9
K	24-28	61.0-71.1
L	3-6	7.6-15.2
M	12-16	30.5-40.6

Gambar 2 37 Ukuran U-Shaped Table Configuration

Sumber: Human Dimension & Interior Space



Gambar 2 38 Book Store/Display Area

Sumber: Human Dimension & Interior Space

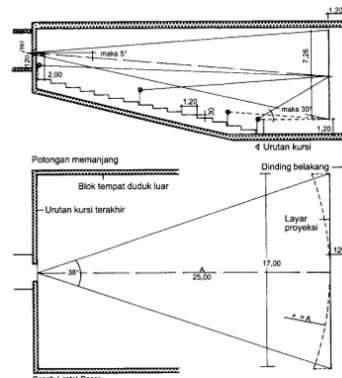
	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18 min.	45.7 min.
C	30 min.	76.2 min.
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 min.	91.4 min.

Gambar 2 39 Ukuran Book Store/Display Area

Sumber: Human Dimension & Interior Space

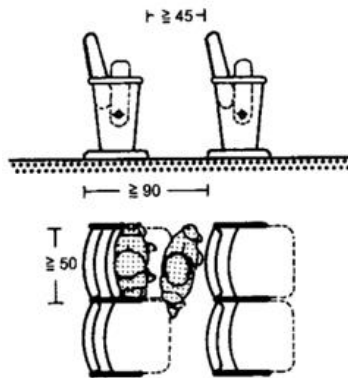
- Studi Antropometri Area Auditorium

Pada gambar dibawah dibutuhkannya standar ukuran untuk area auditorium. Standar ukuran dibutuhkan agar pengguna melihat menampilkan, duduk nyaman.



Gambar 2 40 Ruang Penonton Optimal

Sumber: Data Arsitek. Ernst Neufert







Gambar 2 41 Penempatan Tempat Duduk Teater

Sumber: Neufert (1998:481)

II.8 Studi Image

- Lobby

Gambar	Hal yang akan diterapkan
<p data-bbox="331 1037 422 1070">Lobby</p>  <p data-bbox="550 1406 703 1435">Gambar 2 42</p> <p data-bbox="470 1451 783 1480">Sumber; Bimi Nguyen, 2023</p>	<p data-bbox="936 1093 1358 1458">Pada gambar disamping perancangan mengambil bentuk lengkung seperti digambar, namun akan disesuaikan lagi dengan konsep bentuk perancangan seperti bentuk lengkung pada sisik ikan.</p>
<p data-bbox="331 1507 579 1536">Loket & Informasi</p>  <p data-bbox="550 1872 703 1901">Gambar 2 43</p> <p data-bbox="582 1917 671 1946">Sumber:</p> <p data-bbox="343 1951 906 1980">https://id.pinterest.com/pin/1108730002006734237/</p>	<p data-bbox="936 1563 1374 1816">Pada gambar disamping perancangan akan mengambil warna seperti gambar disamping dan akan disesuaikan lagi dengan konsep perancangan.</p>

Fasilitas Eduwisata	
 <p>Gambar 2 44 Sumber: https://id.pinterest.com/pin/1108730002006748782/</p>	<p>Pada gambar disamping konsep menampilkan video akan diterapkan di area sejarah sedekah laut. Dan akan di sesuaikan lagi sesuai dengan konsep perancangan.</p>
 <p>Gambar 2 45 Sumber: https://pin.it/36kwEXAND</p>	<p>Pada gambar disamping meja touch screen tersebut akan diterapkan untuk memberikan informasi-informasi tentang sedekah laut.</p>
 <p>Gambar 2 46 Sumber: https://id.pinterest.com/pin/1108730002006751701/</p>	<p>Pada gambar disamping meja dengan makan dengan konsep meja. akan diterapkan di area doa dan makan bersama dan akan di sesuaikan lagi dengan perancangan.</p>



Gambar 2 47

Sumber: Pribadi

Pada gambar disamping layar interaksi akan diterapkan untuk memberikan informasi-informasi pada area-area yang membutuhkan informasi.



Gambar 2 48

Sumber: Pribadi



Gambar 2 49

Sumber: Pribadi



Gambar 2 50

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/1108730002006765794/>



Gambar 2 51

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/1108730002006751448/>

Pada gambar disamping perancangan mengambil imersif untuk perancangan

Workshop



Gambar 2 52

Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/1108730002006922643/>



Gambar 2 53

Sumber: <https://pin.it/1Kli35Ava>

Tabel 2 1

II.9 Studi Preseden

Pada dasarnya, tradisi wiwitan adalah upacara adat yang dilakukan oleh orang Jawa sebelum memulai tanam dan memanen padi. Kata Jawa "wiwit" berarti "mengawali", dan arti dari kata "mengawali" di sini adalah memulai proses bercocok tanam. Petani melakukan tradisi ini untuk menunjukkan rasa terima kasih mereka atas hasil panen mereka. Tradisi yang dilakukan oleh sebagian besar petani ini juga baik: mereka dapat membangun ikatan emosional dalam bentuk solidaritas dengan berkumpul dan mengadakan acara Bersama.

Upacara ritual dimulai dengan para petani berkarnaval menuju persawahan. Mereka berpakaian tradisional dan membawa uborampe seperti ingkung ayam, tumpeng, dan jajan pasar. Setelah mengucapkan doa, orang tertua atau pinisepuh melanjutkan prosesi dengan memotong sebagian padi sebagai tanda bahwa padi sudah siap dipanen. Namun, petani sudah menyiapkan peralatan untuk tradisi wiwitan sebelum kedatangan pinisepuh. Peralatan tersebut termasuk kendil dengan air, ani-ani (alat untuk memotong padi), kemenyan, bunga mawar, dan kain jarik untuk membungkus hasil padi yang sudah dipetik.

Setelah upacara ritual selesai, petani biasanya membagikan uborampe yang sudah disiapkan kepada warga sekitar. Nasi gurih, sayur nangka, krupuk, tahu tempe, peyek, teri, ayam kampung, dan jajan kecil seperti telur dan thonto (makanan dari kelapa) biasanya dibungkus dengan daun pisang atau daun jati.

Upacara wiwitan boleh diikuti oleh semua orang, tidak hanya petani. Tradisi ini menunjukkan relasi solidaritas sosial dan menghilangkan batasan kelas sosial.

NO	DOKUMENTASI	KETERANGAN
	 <p data-bbox="595 658 746 685">Gambar 2 54</p> <p data-bbox="408 703 932 763">Sumber: https://images.app.goo.gl/kq9Vo7PKptKj4pKF7</p>	<p data-bbox="975 371 1350 913">Beberapa gambar disamping merupakan kegiatan ritual Wiwitan. Tujuan tradisi ini juga sama seperti tradisi Sedekah Laut yaitu untuk menenjukan rasa syukur atas rezeki yang telah didapat serta meminta doa agar dimudahkan rezeki dan dijauhkan dari kegagalan dan kesusahan. Propesi alur kegiatannya sama-sama menggunakan storyline yang diterapkan pada rancangan ini.</p>
	 <p data-bbox="595 1102 746 1128">Gambar 2 55</p> <p data-bbox="408 1146 932 1207">Sumber: https://images.app.goo.gl/ubzZs9NrQzPrt7CU6</p>	
	 <p data-bbox="595 1514 746 1541">Gambar 2 56</p> <p data-bbox="399 1559 941 1619">Sumber: https://images.app.goo.gl/ZPATALFhUKbsbFq96</p>	
	 <p data-bbox="595 1962 746 1989">Gambar 2 57</p>	

	<p>Sumber: https://images.app.goo.gl/T9mdCeHkm3ZwCoPK7</p>	
--	---	--

II.10 Studi Lapangan

A. Galeri Indonesia Kaya

Galeri Indonesia Kaya, juga disebut GIK, adalah ruang edukasi dan hiburan budaya yang dibuat oleh Yayasan Bakti Budaya Djarum yang dirancang secara digital untuk Indonesia dan menyampaikan informasi tentang kekayaan budaya nusantara. Tempat pertunjukan ini dikemas secara digital dan interaktif, termasuk alat musik tradisional, mainan tradisional, pakaian adat, dan informasi tentang kuliner, pariwisata, tradisi, dan kesenian. Yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengapresiasi seni-budaya Indonesia khususnya kepada generasi muda dengan menggabungkan konsep edukasi dan digital. Tujuan dari Galeri Indonesia Kaya adalah untuk menjadi ruang edutainment budaya berbasis teknologi digital yang dapat mendekatkan dan menyalurkan kreativitas generasi muda dalam lingkup tradisi modern. Galeri Indonesia Kaya adalah ruang publik yang terbuka untuk semua orang. Dengan menggunakan teknologi digital dan berintegrasi dengan situs webnya, Indonesiakaya.com, dan platform sosial media, ia menggabungkan budaya dengan elemen modern dan menyajikan informasi tentang tradisi budaya dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Untuk menikmati suasana Galeri Indonesia Kaya, ada selasar yang nyaman. Selain itu, pengunjung dapat bebas menggunakan panel aplikasi digital yang berisi pengetahuan budaya. Galeri Indonesia Kaya tidak hanya menggunakan tulisan dan foto untuk berbagi pengetahuan budaya, tetapi juga menawarkan aplikasi interaktif seperti Selaras Pakaian Adat, di mana pengunjung dapat berfoto dengan pakaian adat tertentu, Ceria Anak Indonesia, di mana pengunjung dapat bermain congklak digital, dan Arungi Indonesia, sebuah permainan AR di mana pemain dapat terbang di atas Indonesia. Tak jarang, area selasar Galeri Indonesia Kaya digunakan sebagai tempat pameran. Untuk

menyediakan informasi budaya, Galeri Kaya sering menggunakan teknologi digital baru.

- Alamat : Jl. M.H. Thamrin No.1, RT.1/RW.5, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230
- Jam operasional : 10.00 – 21.30 WIB
- Fasilitas Yang Terdapat Di Galeri Indonesia Kaya

1. Bersatu padu

Di area satu berpadu pengunjung saat masuk diperlihatkan oleh panel besar (gambar 2 58) yang terdapat animasi penduduk digital atau penduduk digital yang mengenakan pakaian daerah di Indonesia dan kita dapat berinteraksi dengan panel tersebut dengan cara kita melambai-lambaikan tangan kita maka penduduk digital tersebut akan berhenti dan akan memberi salam dengan bahasa sesuai asal daerahnya.



Gambar 2 58 Bersatu Padu

Sumber: Pribadi

2. Selaras Seirama

Di area selaras seirama pengunjung dapat melihat penduduk digital menari tarian dari daerah asal mereka (gambar 2 56) dan pengunjung dapat ikut serta menari bersama mereka atau hanya duduk menikmati penampilan penduduk digital.



Gambar 2 59 Seiras Seirama

Sumber: Pribadi

3. Sajian Rasa

Di area sajian rasa pengunjung akan berinteraksi dengan panel yang seperti difoto (gambar 2 57). Lalu pengunjung berdiri didepan panel dan ulurkan tangan ke depan lalu gerakan tangan sesuai intruksi yang terdapat dipanel tersebut. Di panel tersebut kita akan memilih makanan khas daerah Indonesia, lalu koki digital akan memasaknya untuk kita dan ada penjelasanya mengenai makanan tersebut lalu diakhir pengunjung dapat scan barcode yang terdapat dipanel dan pengunjung akan mendapatkan resep dari makanan tersebut.



Gambar 2 60 Sajian Rasa

Sumber: Pribadi

4. Arundaya

Di area arundaya pengunjung bisa menjadi penduduk digital (gambar 2 58) dengan cara *scan* barcode didepan panel untuk

registrasi, lalu pengunjung bisa membuat avatar kita sendiri setelah itu pengunjung dapat berinteraksi dengan penduduk lainnya.



Gambar 2 61 Arundaya

Sumber: Pribadi

5. Cerita Kita

Di area cerita kita, pengunjung dapat membaca cerita-cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia melalui panel seperti di foto (gambar 2 59). Cara penggunaan panelnya pengunjung tinggal melambai-lambaikan tangan kita kedepan panel tersebut seolah-olah sedang memindahkan halaman buku fisik lalu penampilar pada panel tersebut akan bergerak seperti halaman buku yang sedang bergerak.



Gambar 2 62 Cerita Kita

Sumber: Pribadi

6. Arungi

Di area arungi kita bisa keliling Indonesia dengan pesawat yang terdapat di panel (gambar 2 60). Caranya pengunjung berdiri

didepan panel lalu rentangkan tangan kita untuk memulai, lalu miringkan badan untuk mengendalikan pesawat berbelok dan berhenti. Di sana pengunjung dapat melihat hal menarik dari berbagai daerah di Indonesia dan infomasinya.



Gambar 2 63 Arungi

Sumber: Pribadi

7. Pesona Alam

Di area pesona alam pengunjung dapat melihat flora dan fauna khas Indonesia dan berinteraksi dengan mereka (gambar 2 61). Cara menikmati pesona alam dengan pengunjung berdiri sesuai arahan petunjuk lalu pengunjung melamnaikan tangan ke depan panel untuk berinteraksi dengan flora dan fauna yang berada di panel.



Gambar 2 64 Pesona Alam

Sumber: Pribadi

- Kesimpulan

Dari hasil studi lapangan diatas penulis mendapatkan referensi fitur-fitur teknologi seperti imersif, layar interaktif, dll yang terdapat pada galeri Indonesia kaya untuk diterapkan pada “Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata Sedekah Laut Jawa Barat di Indramayu” dan akan disesuaikan lagi dengan konsep perancangan.

B. Jakarta Aquarium Safari

Di bawah naungan Taman Safari Indonesia dan Aquaria KLCC di Malaysia, Jakarta Aquarium & Safari adalah akuarium indoor terbesar di Indonesia. Lebih dari 3.500 spesies hewan hidup di dunia, termasuk yang tidak termasuk dalam kategori akuatik.

Di Jakarta Aquarium Safari memberikan pengalaman, eksperiens, dan edukasi tentang hewan. Disana terdapat ekaperiens hewan-hewan yang telah dilatih, seperti :

- 1) Atraksi Hewan
 - Touch Pool
 - Meerkat Feeding
 - Terowongan berang-berang
 - macaw
- 2) Pertunjukan Hewan
 - Pertunjukun berang-berang
 - Pertunjukun binturong
 - Pertunjukun pinguin
- 3) Pear of the South Sea Show
- 4) Underwater Funtasy Diving
- 5) Aquatrekking
- 6) Dine & Shop
 - Pingoo restaurant
 - Ocean wonders

- Anemone privat dining

7) Rayakan Acara Anda

- Jam Operasional

Senin – minggu : 10.00 – 21.00

Jam masuk terakhir : 20.00

- Lokasi

NEO SOHO @Podomoro City Floor LG 101 – LGM 101, Jalan S. Parman

Kav 28, Jakarta Barat – 11470



Gambar 2 65 Maps Jakarta Aquarium Safari

Sumber: https://www.google.com/maps/place/Jakarta+AQuarium+Safari/@-6.174953,106.790016,15z/data=!4m6!3m5!1s0x2e69f7fb7dfbb9a3:0xde7bf875b06023b1!8m2!3d-6.1749533!4d106.7900155!16s%2Fg%2F11qq011_3l?hl=en-US&entry=ttu



Gambar 2 66 Fasilitas Aquarium Jakarta Safari

Sumber: Pribadi



- Kesimpulan

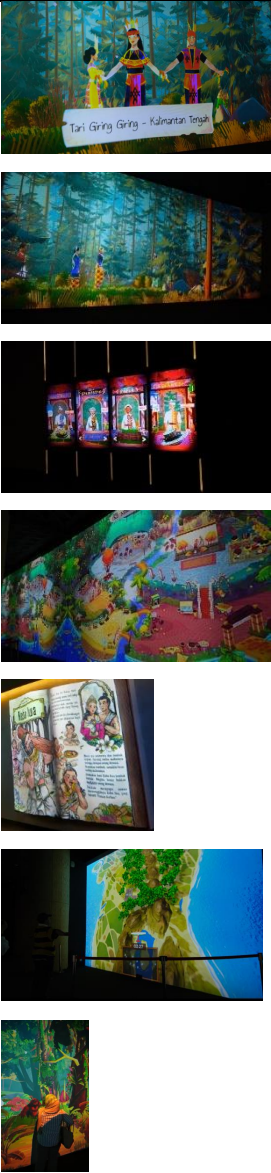
Dari hasil studi lapangan di atas penulis mendapatkan referensi dalam bentuk display kapal, multi touch table, dan lantai kaca dengan pemandangan ikan. Referensi tersebut akan di terapkan di dalam “Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata Sedekah Laut Jawa Barat di Indramayu” dan akan disesuaikan lagi dengan konsep perancangan.

II.10.1 Studi Banding

Studi banding adalah cara untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan wawasan untuk menjadi lebih baik di masa depan. Ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan organisasi atau lembaga atau mahasiswa untuk berkembang sesuai dengan harapan dan lebih baik dari sebelumnya.

Galeri Indonesia Kaya				
No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Lokasi	 <p>Jl. M.H. Thamrin No.1, RT.1/RW.5, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230</p>	Lokasi dari Galeri Indonesia Kaya terdapat didalam mall grand Indonesia lantai 8. tempat yang strategis.	Untuk orang yang pertama kali Galeri Indonesia Kaya yang terletak di mall grand Indonesia



				<p>mungkin akan bingung untuk menuju lokasi karena mall grand Indonesia sangat besar.</p>
2	Kondisi Bangunan	 	<p>Galeri Indonesia Kaya terdapat di sebuah mall dengan bangunannya besar dan terawat.</p>	


3	Aktivitas		<p>Aktivitas pertama saat masuk yaitu sambutan dari warga digital dan pengunjung bisa berinteraksi lalu ada penampilan tarian daerah melalui fasilitas <i>immersive</i>.</p> <p>Aktivitas selanjutnya terdapat panel yang menampilkan makanan khas daerah yang terdapat di Indonesia dan disini pengunjung bisa berinteraksi dengan panel tersebut. Aktivitas selanjutnya pengunjung bisa membuat avatar sendiri untuk berinteraksi dengan warga digital yang terdapat di layar <i>immersive</i>.</p>	
---	-----------	--	---	--

			<p>Aktivitas selanjutnya terdapat panel yang berbentuk buku, dan dipanel tersebut memberikan informasi cerita-cerita rakyat.</p> <p>Aktivitas selanjutnya itu pengunjung bisa berinteraktif dengan cara membentangkan tangan lalu berdiri dibatas yang sudah ditentukan dan disini pengunjung akan menerbangkan pesawat digital dan menunjukin tempat-tempat yang terdapat di Indonesia menggunakan fasilitas <i>immersive</i>.</p> <p>Aktivitas selanjutnya pengunjung dapat</p>	
--	--	--	---	--



			berinteraksi dengan flora dan fauna melalui <i>immersive</i> .	
4.	Fasilitas		1. <i>Immersive</i> 2. Panel interaktif	

Tabel 2 2

No	Aspek	Dokumentasi fasilitas sejenis	Potensi	kendala
1	Lokasi		Jl. Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110	
2	Fungsi Bangunan		Pemeliharaan dan Pameran Koleksi Artefak Budaya, Penelitian dan Studi Budaya, Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Pusat Konservasi dan Restorasi, Pusat	

			Informasi dan Pendidikan, dan Pembentukan Identitas Nasional	
3	Aktivitas		<ul style="list-style-type: none"> • cara pembelian tiket - Melakukan pembelian minimal sampai H-1 kunjungan. - Untuk membeli tiket kunjungan museum + Ruang ImersifA, kunjungi tautan e-tiket.museumnasional.or.id. (Panduan pembelian tiket kunjungan museum + Ruang ImersifA secara menyeluruh dapat ditemukan di Instagram Museum Nasional di tautan bit.ly/belitiketimersifa). <p>Dalam ruangan imersifa terbagi menjadi 6 sesi, berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesi 1: 10.00 – 10.30 	

			<ul style="list-style-type: none"> - Sesi 2: 10.40 – 11.10 - Sesi 3: 11.20 – 11.50 - Sesi 4: 13.00 – 13.30 - Sesi 5: 13.40 – 14.10 - Sesi 6: 14.20 – 14.50 <p>Setiap sesinya mampu menampung sampai 30 orang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiket Ruang ImersifA hanya dapat dibeli secara online. - Pastikan untuk mengunduh e-tiket yang dikirimkan melalui email setelah pembayaran sebelum pergi ke Museum Nasional. 	
--	--	--	--	--

4	Fasilitas Area	Area Ruang Imersifa video mapping		
				

Tabel 2 3

Jakarta Aquarium Safari				
No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Lokasi	 <p>NEO SOHO @Podomoro City Floor LG 101 – LGM 101, Jalan S. Parman Kav 28, Jakarta Barat – 11470</p>	Berlokasi di NEO SOHO Podomoro City Mall, menjadikan Jakarta Aquarium Safari strategis untuk dikunjungi.	
2	Kondisi Bangunan		Jakarta Aquarium Safari berlokasi di mall menjadikan Jakarta Aquarium Safari terawat.	
3	Aktivitas	  	<p>Atraksi Hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Touch Pool - Meerkat - Feeding - Terowongan - berang-berang - macaw <p>Pertunjukan Hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertunjukun berang-berang - Pertunjukun binturong 	

			<ul style="list-style-type: none"> - Pertunjukun pinguin Pear of the South Sea Show Underwater Funtasy Diving Aquatrekking Dine & Shop - Pingoo restaurant - Ocean wonders - Anemone privat dining Rayakan Acara Anda 	
4	Fasilitas		<ol style="list-style-type: none"> 1. Aquarium 2. 	

Tabel 2 4

II.10.2 Studi Site

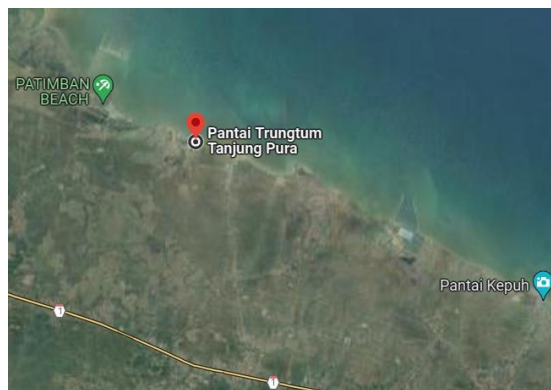
Lokasi: Pantai Trungtum Tanjung Pura

Pantai Trungtum Tanjung Pura terletak di Kabupaten Indramayu. Pantai ini berfokus pada mata pencarian penduduk setempat. Dilihat dari warga sekitar yang berprofesi sebagai nelayan serta rumah-rumah warga yang terletak di dekat pantai yang menjual berbagai macam hasil tangkapan laut mentah, serta olahan yang sudah matang. Para nelayan akan berlayar

ketika malam datang dan kembali di pagi hari untuk menjual ikan segar hasil tangkapan mereka. Selain berjualan di area rumah, pondok-pondok disekitar pantai pun berjajar dari ujung ke ujung area pantai trungtum. Mereka tidak hanya menjual hasil olahan tangkapan laut, mie intan, kopi sampai cemilanpun ada.

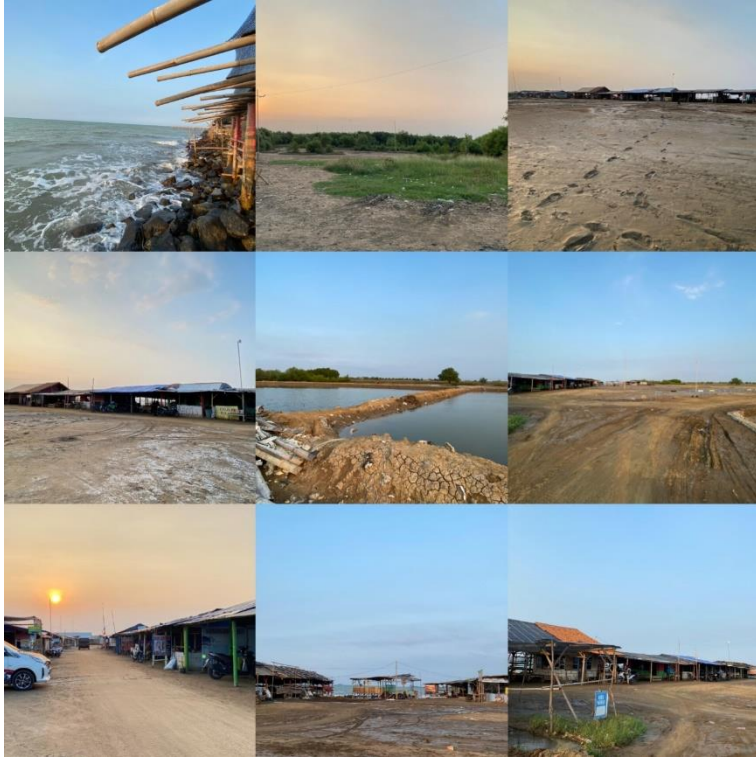
Kondisi Pasir di pantai Trungtum tidak sepenuhnya pasir pantai, ada beberapa tempat yang bercampur dengan tanah sehingga berwarna coklat gelap. Kondisi air lautnya yang keruh diakibatkan. Walaupun tidak berfokus pada objek wisata tidak sedikit warga yang datang untuk berenang, bermain pasir, atau hanya sekedar berkunjung untuk melepas penat. Tersedia banyak toilet umum yang masih seadanya untuk berbilas. Sangat disayangkan, masyarakat yang berkunjung mengabaikan kebersihan lingkungan sekitar sehingga banyak sekali sampah yang berserakan. Banyak tradisi laut dari leluhur yang masih dipertahankan oleh penduduk di Pantai Trungtum, salah satunya adalah tradisi sedekah laut.

Alamat ; PWXF+5PM, desa ujung, gebang, Kec. Sukra, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat 45257



Gambar 2 62 Maps Pantai Trungtum Tanjung Pura

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Pantai+Trungtum+Tanjung+Pura/@-6.2516971,107.914116,7362m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x2e6951dcb020793b:0x23e29fd6be608c6d!8m2!3d-6.2520294!4d107.9242979!16s%2Fg%2F11f3x54rvn?entry=ttu>



Gambar 2 63 Pantai Trungtum

Sumber: Pribadi